

Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR

Alamat : Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Fax & Telp. (0361)720964

SURAT PENGANTAR

No. 0345/UN48.10.6/KM/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Unit Pelaksana Proses Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Kampus Denpasar, menyatakan bahwa:

Nama : Ni Putu Dina Valentina
 NIM : 1711061017
 Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Role Playing* Tema Keluargaku
 Subtema Profesi Pada Kelompok B TK Kumara Loka Denpasar

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa tersebut di atas disetujui untuk melakukan pengumpulan data dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa tersebut.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.


Denpasar, 9 April 2021

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data


**TAMAN KANAK-KANAK KUMARA
LOKA**
 Jl. Tukad Mawa No. 9 C Kelurahan
 Panjer Kecamatan Denpasar Selatan

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 421/34.1/K/13/2020

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala TK Kumara Loka Denpasar


Nama	: Ni Nyoman Susmi, S.Pd
NIP	: -
Pangkat / Golongan	: -
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Ni Putu Dina Valentina
NIM	: 1711061017
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian	: Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluarga Subtema Profesi Pada Kelompok B Tk Kumara Loka Denpasar

Mernang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di TK Kumara Loka.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 10 Mei 2021
 TK Kumara Loka

 Ni Nyoman Susmi, S.Pd
 NIP. 196301101990001001

Lampiran 3. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran



**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
KAMPUS DENPASAR**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0349 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dra. Ni Wayan Sumiasih, S.Pd., M.Pd
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Dina Valentina
NIM : 1711061017
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Dasar
Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Role Playing*
Tema Keluargaku Subtema Profesi Pada Kelompok B Tk Kumara Loka
Denpasar

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 9 April 2021
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 4. Surat Validasi Ahli Media dan Desain Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR
 KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0002 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth.Drs. Made Putra, MPd

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Dina Valentina
 NIM : 1711061017
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi Pada Kelompok B Tk Kumara Loka Denpasar

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 9 April 2021
 Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
 NIP 19560520 198303 1002

Lampiran 5. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Isi Pembelajaran

Instrument Uji Ahli Materi

Judul Media : Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Role playing* Tema
Keluarga Subtema Profesi
Penulis : NI PUTU DINA VALENTINA

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Susunan materi yang disajikan sesuai dengan silabus kurikulum siswa				
2	Susunan materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Materi yang disajikan dalam media video animasi pembelajaran sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar				
4	Materi yang disajikan dalam media video animasi pembelajaran sesuai dengan indikator				
5	Materi yang disajikan dalam media video animasi pembelajaran mampu menyajikan keseluruhan materi pembelajaran mengenai profesi				
6	Materi dalam media video animasi pembelajaran sudah tersusun secara sistematis				
7	Kronologis materi dalam media video animasi pembelajaran sudah jelas.				
8	Materi yang disajikan dalam media video animasi pembelajaran sudah jelas dan mudah dipahami.				

9	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi sudah jelas, komunikatif dan mudah dipahami.				
10	Penyajian gambar dalam media video animasi pembelajaran sesuai dengan materi.				
11	Penyajian audio dalam media video animasi pembelajaran sesuai dengan materi.				
12	Penyajian gambar dalam media video animasi pembelajaran dapat memperjelas materi				
13	Video yang tersaji dalam media video animasi pembelajaran telah sesuai.				
14	Penyajian animasi dalam media video animasi pembelajaran dapat memperjelas materi.				
15	Penyajian animasi dalam media video animasi pembelajaran sesuai dengan materi				

Catatan/Komentar/Saran

.....

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu)

Denpasar,, 2021

Ahli Materi Pembelajaran

(.....)

Lampiran 6. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Media Pembelajaran

Instrument Uji Ahli Media

Judul Media : Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Role playing* Tema
 Keluargaku Subtema Profesi
 Penulis : NI PUTU DINA VALENTINA

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Program dapat dipelihara mudah				
2	Program ini dapat di kelola dengan mudah				
3	Program mudah digunakan dalam pengoperasiannya				
4	Media video animasi pembelajaran bisa digunakan kembali untuk pembelajaran di rumah oleh siswa				
5	Tampilan sesuai dengan karakter siswa				
6	Pemilihan tokoh dan karakter sesuai				
7	Animasi yang ditampilkan memperjelas materi				
8	Pengisi suara sesuai dengan karakter tokoh.				
9	Sajian Ceritanya menarik dan sesuai tema				

10	Cerita menerangkan materi menjadi mudah di pahami				
11	Pemilihan musik pengiring media video animasi pembelajaran sudah sesuai dengan cerita				
12	Suara dapat didengarkan dengan baik dan sudah tepat				
13	Media video animasi pembelajaran tidak membosankan				
14	Kesesuaian program dengan kemampuan komputer saat ini				
15	Keseluruhan program tersaji secara sistematis dan padat				

Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu)

Denpasar,, 2021

Ahli Media Pembelajaran

(.....)

Lampiran 7. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Desain Pembelajaran

Instrument Uji Ahli Desain Pembelajaran

Judul Media : Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Role playing* Tema
Keluargaku Subtema Profesi
Penulis : NI PUTU DINA VALENTINA

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Petunjuk pengisian

Berilah tanda (\surd) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Desain tampilan video pembelajaran menarik bagi siswa.				
2	Komponen-komponen (teks, gambar, audio, animasi) dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas.				
3	Kejelasan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran.				
4	Uraian materi yang terdapat dalam media video pembelajaran sudah tepat dan jelas.				
5	Urutan materi yang terdapat dalam media video pembelajaran tepat dan terstruktur.				
6	Materi yang terdapat dalam media video pembelajaram sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.				
7	Penyampaian materi dalam media video pembelajaran disajikan secara menarik.				
8	Penggunaan media mampu mendukung meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar siswa.				
9	Penggunaan media mampu menambah pengetahuan dan pemahaman siswa.				
10	Desain Video Animasi mengikuti materi				

Catatan/Komentar/Saran

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu)

Denpasar,, 2021

Ahli Desain Pembelajaran

(.....)

Lampiran 8. Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran

Instrument Uji Ahli Materi

Judul Media : Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema
Keluarga Subtema Profesi

Penulis : NI PUTU DINA VALENTINA

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.
Petunjuk pengisian
Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Susunan materi yang disajikan sesuai dengan silabus kurikulum siswa				✓
2	Susunan materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran ✓			✓	
3	Materi yang disajikan dalam media video animasi pembelajaran sudah tepat. sesuai RPPH KD.			✓	
4	Materi yang disajikan dalam media video animasi pembelajaran up to date dan kontekstual. sesuai tingkatannya.			✓	
5	Materi yang disajikan dalam media video animasi pembelajaran mampu menyajikan keseluruhan materi pembelajaran mengenai profesi				✓
6	Materi dalam media video animasi pembelajaran sudah tersusun secara sistematis				✓
7	Kronologis materi dalam media video animasi pembelajaran sudah jelas.				✓
8	Materi yang disajikan dalam media video animasi pembelajaran sudah jelas dan				✓

9	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi sudah jelas, komunikatif dan mudah dipahami.				✓
10	Penyajian gambar dalam media video animasi pembelajaran sesuai dengan materi.				✓
11	Penyajian audio dalam media video animasi pembelajaran sesuai dengan materi.				✓
12	Penyajian gambar dalam media video animasi pembelajaran dapat memperjelas materi				✓
13	Video yang tersaji dalam media video animasi pembelajaran telah sesuai.				✓
14	Penyajian animasi dalam media video animasi pembelajaran dapat memperjelas materi.				✓
15	Penyajian animasi dalam media video animasi pembelajaran sesuai dengan materi				✓

Catatan/Komentar/Saran

Revisi butir 2, 3 dan 4 :

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu)

Denpasar, 28 April 2021
 Ahli Materi Pembelajaran

(Handwritten signature)

Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran

Instrument Uji Ahli Media

Judul Media : Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Kelangkaan Subtema Profesi
 Penulis : NI PUTU DINA VALENTINA

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.
 Petunjuk pengisian
 Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Program dapat dipelihara mudah				✓
2	Program ini dapat di kelola dengan mudah				✓
3	Program mudah digunakan dalam pengoperasiannya				✓
4	Media video animasi pembelajaran bisa digunakan kembali untuk pembelajaran di rumah oleh siswa				✓
5	Tampilan sesuai dengan karakter siswa				✓
6	Pemilihan tokoh dan karakter sesuai			✓	
7	Animasi yang ditampilkan memperjelas materi			✓	
8	Pengisi suara sesuai dengan karakter tokoh.				✓
9	Sajian Ceritanya menarik dan sesuai tema			✓	
10	Cerita menerangkan materi menjadi mudah di pahami				✓
11	Pemilihan musik pengiring media video animasi pembelajaran sudah sesuai dengan cerita				✓
12	Suara dapat didengarkan dengan baik dan sudah tepat			✓	
13	Media video animasi pembelajaran tidak membosankan				✓

14	Kesesuaian program dengan kemampuan komputer saat ini			✓	
15	Keseluruhan program tersaji secara sistematis dan padat			✓	

Catatan/Komentar/Saran

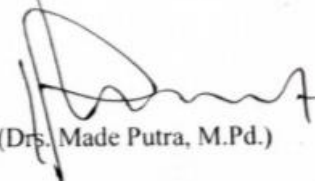
- penyusunan kurang perlu diperjelas
- Tampilan naskah perlu diperjelas dan kejelasan sedra keutras antara latar dg tulisan

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu)

Denpasar, 28 April 2021
Ahli Media Pembelajaran


(Drs. Made Putra, M.Pd.)



Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran

Instrument Uji Ahli Desain Pembelajaran

Judul Media : Video Pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi

Penulis : NI PUTU DINA VALENTINA

Instrumen uji ahli media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini.
Petunjuk pengisian
Berilah tanda (√) pada kolom hasil pengujian butir penilaian, dengan cara memilih salah satu alternative jawaban sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		STS	TS	S	SS
1	Desain tampilan video pembelajaran menarik bagi siswa.				✓
2	Komponen-komponen (teks, gambar, audio, animasi) dalam video pembelajaran disajikan dengan jelas.			✓	
3	Kejelasan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran.			✓	
4	Uraian materi yang terdapat dalam media video pembelajaran sudah tepat dan jelas.				✓
5	Urutan materi yang terdapat dalam media video pembelajaran tepat dan terstruktur.			✓	
6	Materi yang terdapat dalam media video pembelajaram sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.				✓
7	Penyampaian materi dalam media video pembelajaran disajikan secara menarik.				✓
8	Penggunaan media mampu mendukung meningkatkan kemandirian dan motivasi belajar siswa.			✓	
9	Penggunaan media mampu menambah pengetahuan dan pemahaman siswa.				✓
10	Desain Video Animasi mengikuti materi				✓

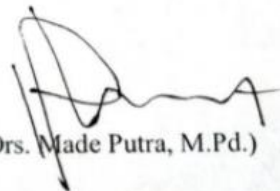
Teks dan gambar video hendaknya lebih
jelas dan kontras antara latar dg. huruf.

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu)

Denpasar, 28 April 2021
Ahli Desain Pembelajaran






(Drs. Made Putra, M.Pd.)




Lampiran 11. Daftar hadir subjek uji perorangan

**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PEORANGAN**

Penelitian : Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Role Playing* Tema Keluargaku
Subtema Profesi Pada Kelompok B Tk Kumara Loka Denpasar

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Kadek Devina Kori Aryani	
2	Ni Kadek Sahyadnyani Naryaswari	
3	Ni Kadek Cintya Dewi	

Denpasar, 10 Mei 2021
Mengetahui Guru Kelompok B


Ni Made Desy Ary Susanti
NIP. -



Lampiran 12. Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS *ROLE PLAYING* TEMA KELUARGAKU SUBTEMA PROFESI

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ni Kadek Cintya Dewi
Sekolah : Tk Kumara Loka Denpasar
Tanggal : 10 Mei 2021

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Video pembelajaran Animasi Berbasis *Role Playing* Tema Keluargaku Subtema Profesi

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju.

Contoh:

No.	Pernyataan	Skor			
		TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi berisi materi yang jelas dan menarik				✓

No.	Pernyataan	Skor			
		TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi berisi materi yang jelas dan menarik				✓
2.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saya merasa lebih tertarik dalam belajar materi tentang profesi karena berisi materi yang jelas dan tampilan yang menarik				✓

3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saat proses pembelajaran				✓
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak Video pembelajaran Animasi berisi contoh gambar, video dan penjelasan tentang profesi			✓	
5.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi, saya merasa kurang senang dalam belajar materi profesi karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik				✓
6.	Melalui Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik				✓
7.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas				✓
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing				✓
9.	Dengan penggunaan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas				✓
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing				✓
11.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran				✓
12.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memahami materi				✓
13.	Dengan menggunakan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema				✓

	Keluargaku Subtema Profesi menjadi lebih mudah				
14.	Isi materi dalam Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi secara keseluruhan sangat menarik				✓
15.	Saya mendukung penggunaan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi pada saat belajar di kelas.				✓

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS *ROLE PLAYING* TEMA
KELUARGAKU SUBTEMA PROFESI

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Ni Kadek Satyadnyani Naryaswari
 Sekolah : TK Kumara Loka Denpasar
 Tanggal : 10 Mei 2021

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Video pembelajaran Animasi Berbasis *Role Playing* Tema Keluargaku Subtema Profesi

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju,

Contoh:

No	Pernyataan	Skor			
		TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi berisi materi yang jelas dan menarik				✓

No	Pernyataan	Skor			
		TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi berisi materi yang jelas dan menarik				✓
2.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saya merasa lebih tertarik dalam belajar materi tentang profesi karena berisi materi yang jelas dan tampilan yang menarik				✓

3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saat proses pembelajaran				✓
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak Video pembelajaran Animasi berisi contoh gambar, video dan penjelasan tentang profesi				✓
5.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi, saya merasa kurang senang dalam belajar materi profesi karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik			✓	
6.	Melalui Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik				✓
7.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas				✓
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing				✓
9.	Dengan penggunaan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas				✓
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing			✓	
11.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran				✓
12.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memahami materi				✓
13.	Dengan menggunakan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema				✓

	Keluargaku Subtema Profesi menjadi lebih mudah				
14.	Isi materi dalam Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi secara keseluruhan sangat menarik				✓
15.	Saya mendukung penggunaan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi pada saat belajar di kelas.				✓

ANGKET UJI COBA PERORANGAN
VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS *ROLE PLAYING* TEMA
KELUARGAKU/SUBTEMA PROFESI

IDENTITAS RESPONDEN

Nama : Kadee Devina Kori Aryani
 Sekolah : Tik Kumara Loka Denpasar
 Tanggal : 10 Mei 2021

Pengantar :

Pernyataan-pernyataan berikut menggambarkan respon siswa terhadap Video pembelajaran Animasi Berbasis *Role Playing* Tema Keluargaku Subtema Profesi

Semua indikator dikemas dalam suatu pernyataan. Berilah tanggapan atau pendapat terhadap pernyataan yang diajukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu pilihan.

SS = Sangat Setuju, S = Setuju, KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju.

Contoh:

No	Pernyataan	Skor			
		TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi berisi materi yang jelas dan menarik				✓

No	Pernyataan	Skor			
		TS	KS	S	SS
1.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi berisi materi yang jelas dan menarik				✓
2.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saya merasa lebih tertarik dalam belajar materi tentang profesi karena berisi materi yang jelas dan tampilan yang menarik				✓

3.	Saya memiliki kesulitan dalam menyimak Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saat proses pembelajaran				✓
4.	Saya mampu berkonsentrasi karena dalam menyimak Video pembelajaran Animasi berisi contoh gambar, video dan penjelasan tentang profesi			✓	
5.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi, saya merasa kurang senang dalam belajar materi profesi karena pemaparan materinya tidak terorganisir dengan baik				✓
6.	Melalui Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi saya mampu memahami materi pembelajaran dengan baik				✓
7.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya lebih termotivasi karena dapat mengetahui materi pembelajaran lebih jelas				✓
8.	Saya lebih bisa memahami materi pelajaran dengan menyimak Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing				✓
9.	Dengan penggunaan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya menjadi antusias mengikuti pembelajaran di kelas				✓
10.	Saya lebih tertarik belajar menggunakan media (buku-buku, papan <i>puzzle</i> , gambar) dibandingkan menggunakan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing				✓
11.	Dengan adanya Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi, saya merasa kurang senang dalam belajar karena saya bosan menyimak media pembelajaran				✓
12.	Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema Keluargaku Subtema Profesi yang digunakan dalam pembelajaran mempersulit saya dalam memahami materi				✓
13.	Dengan menggunakan Video pembelajaran Animasi Berbasis Role Playing Tema				✓

Lampiran 13. RPPH

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Semester/Minggu : I/II

Hari/Tgl : Senin, 9 November 2020

Kelompok : B

Tema/Sub Tema : Keluarga/Profesi

Tujuan, Alat & Bahan, Strategi Pembelajaran	KD, Materi	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Perkembangan	Kriteria Evaluasi	Hasil Evaluasi
<p>Tujuan : Anak mampu... Melakukan ibadah sesuai dengan agamanya. Mengungkapkan kalimat sederhana. Memiliki sikap tanggungjawab. Menghargai karya seni. Mengembangkan motorik halus. Menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan.</p>	<p>3.1-4.1 (NAM) Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa.</p> <p>3.11-4.11 (Bhs) Memahami Bahasa ekspresif.</p>	<p>Kegiatan Pembuka : Berdoa. (NAM) Salam & absen Tanya jawab tentang alat-alat yang digunakan oleh guru.</p> <p>Inti : Anak mengamati video pembelajaran profesi, bertanya dan mengumpulkan informasi mengenai macam-macam profesi lalu mengkomunikasikan dalam kegiatan</p>	<p>Berdoa sesuai dengan agamanya, a/4.1/NAM</p> <p>Mengungkapkan pendapat dengan kalimat sederhana, a/4.11/Bhs</p>	<p>Sikap anak.</p> <p>Sikap anak Ketepatan</p>	

<p>Alat & Bahan : Lembar kerja, crayon, kertas origami, media wayang virtual.</p> <p>Model Pembelajaran & Metode : Pendekatan saintifik yang melibatkan indera anak dengan metode tanya jawab, pemberian tugas, unjuk kerja, dan demonstrasi.</p>	<p>2.12 (Sosem) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab.</p> <p>3.15-4.15 (Seni) Mengenal dan menghasilkan berbagai karya dan aktivitas seni.</p> <p>3.3-4.3 (Fismot) Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.</p>	<p>pembelaaran. (Bhs)</p> <p>Anak memperagakan salah satu profesi. (Sosem)</p> <p>Menceritakan profesi yang diinginkannya dan menggambarinya (Seni)</p> <p>Memilah alat alat sesuai dengan jenis jenis profesi. (Fismot)</p>	<p>Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri, a/2.12/Sosem</p> <p>Membuat karya seni sesuai kreativitasnya, a/4.15/Seni</p> <p>Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas, c/4.5/Fismot</p>	<p>Sikap anak</p> <p>Ketepatan Hasil Karya</p> <p>Ketepatan Hasil Karya</p>	
---	--	--	--	---	--

	<p>3.5-4.5 (Kognitif) Mengetahui dan mampu cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif.</p>	<p>Anak bermain tebak gambar. (Kognitif)</p> <p>Istirahat : Mencuci tangan, berdoa, makan bersama. Bermain</p> <p>Recalling : Berdiskusi tentang kegiatan hari ini dan info untuk kegiatan besok.</p> <p>Kegiatan Penutup : Bernyanyi Berdoa dan salam pulang.</p>	<p>Menyelesaikan tugas meskipun mengalami kesulitan, a/4.5/Kognitif</p>	<p>Ketepatan</p>	
--	--	--	--	------------------	--

Mengetahui,

Kepala TK Kumara Loka Denpasar

NI NYOMAN SUARNI, S.Pd

NIP.

Gianyar, 8 Maret 2021

Guru Kelompok B

Ni Made Desy Ary Susanti

NIP.-

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Lampiran 15. Jadwal Penelitian

Kegiatan	WAKTU DALAM BULAN DAN TAHUN											
	TAHUN 2020/2021											
	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Pengajuan Judul	■											
Penyusunan Proposal		■	■	■	■							
Seminar Proposal					■							
Perbaikan Proposal					■	■	■					
Pelaksanaan Penelitian								■	■	■		
Analisis Data								■	■	■		
Penulis Laporan								■	■	■		
Ujian Skripsi								■	■	■		
Laporan Selesai/Revisi								■	■	■		